



## COLUMNISTS

Aprile 1999

[ChessCafe.com](#)

# *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

## Zeitnot

In questo articolo vorrei rispondere ad alcune domande dei lettori ed anche raccontare qualche aneddoto sull'incontro Karpov-Piket recentemente giocato a Monaco.

**Domanda** Sig. Gijssen: Grazie per l'opportunità che ci dai di partecipare con i nostri suggerimenti al miglioramento del Regolamento.

1. Vorrei proporre di spostare l'Articolo 10.3 nel 7.4; ora l'Articolo 10.3 si applica solo nel quickplay finish ma dovrebbe essere applicato in tutte le fasi della partita. Per evitare che l'Articolo 7.4 diventi troppo lungo, suggerisco che l'Articolo 10.3, in una nuova versione, diventi l'Articolo 7.5.

2. Cancellare l'Articolo 11: Questa è la stessa idea del sistema Kashdan per favorire il gioco aggressivo.

L'eliminazione dell'Articolo 11 permetterebbe di sperimentare altri sistemi, pur continuando ad assegnare il punteggio 1, 2, 0. La sperimentazione sarebbe interessante proprio quando si abbiano partite più brevi con controlli del tempo più veloci. Questo porterebbe tutti i vantaggi di un torneo combattuto. Il pubblico gradisce e vuole un gioco aggressivo! Nell'ultimo turno, prima di combinare una delle solite patte allo scopo di dividersi i premi in denaro, ci si penserebbe su due volte. Patte d'accordo tra i giocatori più forti per combattere quelli più deboli e le coalizioni di giocatori connazionali di cui si lagnava Fischer non sarebbero più allettanti. Questo costringe anche un giocatore a scegliere linee di gioco più aggressive piuttosto che varianti pattaiole. Alla gente piace avere un vincitore e competizioni non decise da una patta.

Patte derivanti da partite ben giocate ci sarebbero sempre mentre le patte d'accordo diminuirebbero. In altri sport una vittoria+1 pareggio contano di più di tre pareggi!

3. Negli Articoli 9.2, 9.3, e 9.4: "Avendo il tratto" attualmente, indica il giocatore il cui orologio sta andando, ma se lo si scrivesse sarebbe più chiaro. Vedi la replica di Geurt sulla mossa illegale corretta dall'arbitro senza aspettare che il giocatore completi la mossa premendo l'orologio. Questo, se non viene modificato, assicurerebbe un approccio ed una riflessione coerenti. Ho anche

visto un giocatore fare un errore marchiano con tutto il tempo a disposizione e rimanere seduto ad aspettare che il suo tempo scadesse.

Questo è discutibile, ma quando il comportamento è chiaramente antisportivo, all'arbitro sarebbe consentito domandare al giocatore cosa sta aspettando, sottintendendo che egli dovrebbe premere l'orologio per continuare la partita. Quando ci sono 2 turni al giorno, questo permetterebbe ad un giocatore di ritardare un turno non premendo il suo orologio. Ho parlato di questi cambiamenti con giocatori, federazioni ufficiali e pubblico che assiste agli eventi ed a tutti piacciono le possibilità. Cordiali saluti, **Frankie Torregrosa, Portorico**

**Risposta** 1. Son perfettamente d'accordo con te che l'Articolo 10.2 debba essere inserito nell'Articolo 7. Questo significa che il giocatore che fa una mossa irregolare sarà punito. Nel caso un giocatore faccia una mossa illegale per la terza volta, l'arbitro dovrà dargli partita persa. Ho già detto diverse volte nei miei articoli che questo dovrebbe essere cambiato durante il Congresso FIDE del 2000.

2. Il testo dell' **Articolo 11.1** è:

*“ Il giocatore che vince la sua partita ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua partita non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto (1/2).”*

La proposta di Frankie è di cancellare questo Articolo e forse dare 3 punti per la vittoria, 1 per la patta e 0 per una sconfitta. In qualche sport si sta già operando con questo sistema, per esempio nel calcio. Non sono sicuro che questo porterebbe a partite più combattute, ma penso che dobbiamo considerare un altro problema: come calcolare le variazioni di punteggio ELO. A parte quello, il problema può essere risolto in modo molto facile ed ho l'impressione che molti organizzatori abbiano già trovato la soluzione: non invitare giocatori privi di spirito combattivo. C'è anche un altro modo di risolvere il problema delle patte veloci. Conosco un torneo nel quale i giocatori ricevono 400\$ per ogni partita vinta, 150\$ per ogni patta e 75\$ di consolazione per chi viene sconfitto. Posso assicurare che in quel torneo i giocatori combattono veramente.

3. Premere l'orologio è tuttora compito del giocatore. Mi fu detto che nell'incontro del 1951 Botvinnik-Bronstein, Botvinnik prima dell'inizio pretese che all'arbitro fosse assegnato il compito di avvisare il giocatore che si scordava di premere l'orologio. Nell'ultima edizione del torneo Amber il GM Loek Van Wely avvertì il suo avversario, il GM Boris Gelfand, che si era dimenticato di premere il suo orologio.

Comportamento molto sportivo. Il problema col Regolamento è che viene descritta sempre una situazione ideale: una partita, due giocatori ed un arbitro. Il Regolamento non dice come risolvere problemi in tornei con 200 giocatori e solo 4 o 5 arbitri. Come principio mi sta bene che l'arbitro debba avvertire un avversario che ha fatto una mossa senza premere l'orologio, però vedo che ci sarebbero problemi pratici nei grossi tornei. D'altra parte nelle partite giocate con la modalità Fischer bisogna premere l'orologio, perchè dopo averlo premuto all'orologio viene aggiunto del tempo.

**Domanda** Caro Geurt: Uno dei tuoi articoli su Chesscafé contiene una risposta ad una richiesta di un lettore che mi ha lasciato perplesso. Tu affermi che il proponimento dell'Articolo 10 è di proteggere il giocatore con la migliore posizione. Non penso sia così. Se il giocatore con posizione superiore richiede una patta, il giocatore con una posizione inferiore la accetterà a meno che non voglia giocare d'azzardo sperando in un errore marchiano del suo avversario. Lo scopo è proteggere il giocatore con la posizione inferiore e poco tempo a disposizione nel caso la posizione sia totalmente patta. Un buon esempio potrebbe essere Re solo contro Re e 2 Cavalli. Ti sono rimasti pochi secondi. Ovviamente si potrebbe perdere. Tu dovresti richiedere patta e son sicuro, come lo sei tu, che ti verrebbe concessa.

Abbiamo discusso il problema di una regola diversa dall'Articolo 10 per il gioco lampo. Se ti ricordi, eravamo estremamente indecisi se applicare l'Articolo 10 anche nel gioco lampo. Alla fine decidemmo di no. Quindi inserimmo l'Articolo C4 come miglioramento. Accettiamo che si possa

giocare con Re e Torre contro Re e Torre, sebbene non ci piaccia. Io penso che l'Articolo C4 possa finalmente apparire nel Regolamento base, ma non penso che il mondo fosse pronto nel 1996. Pensavo lo stesso dell'Articolo 6.9 e dell'Articolo 9.6 ma essendo stato provato che non era vero mi sono dedicato all'Articolo 10.2(d). Se l'avversario successivamente desidera accettare la patta in effetti offerta dal giocatore, egli può farlo a patto che la partita sia ancora in corso.

Se il giocatore desidera ritirare la sua richiesta di patta deve farlo prima di fermare il suo orologio.

All'avversario dovranno essere assegnati quindi 2 (forse 5?) minuti di tempo di riflessione. Questa è l'idea grezza. La formulazione finale necessita di una ripulita.

Complimenti per la tua rubrica. **Stewart Reuben, Londra (Regno Unito)**

**Risposta** Potremmo discutere a lungo su chi sia protetto dall'Articolo 10.2. Leggiamo di nuovo la parte pertinente dell'**Articolo 10.2**:

*“Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e chiamare l'arbitro.*

*(a). Se l'arbitro è convinto che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione.”*

Questo Articolo dice, secondo me, che il giocatore a corto di tempo sarà protetto. Ed io mi chiedo ancora se sia giusto proteggere un giocatore che ha una posizione inferiore. Il tuo suggerimento di aggiungere il summenzionato Articolo 10.2d al Regolamento è molto interessante vorrei discuterne nel Comitato del Regolamento.

**Domanda** Sig. Gijssen grazie per la sua interessante ed istruttiva rubrica. Saltuariamente dirigo dei piccoli (40-50 giocatori) tornei scolastici. Recentemente è accaduto il seguente episodio: il Bianco ha fatto una mossa che ha messo in stallo il Nero. Il Nero, non accorgendosi che era stallo o ignorando le regole dello stallo, guardò la scacchiera, scrollò le spalle ed abbandonò. Il Bianco comunicò che aveva vinto la partita. Un po' più tardi, ma prima che il turno successivo fosse stabilito, il padre del Nero (che si scoprì essere anche l'allenatore della squadra) venne da me e mi disse quello che era accaduto. Dopo aver radunato entrambi i giocatori con i loro allenatori ho stabilito che lo scenario sopra descritto era ciò che era veramente avvenuto. Ho quindi dichiarato che la partita era patta, basandomi sull'idea che nel momento che si è verificato lo stallo la partita è finita per cui il successivo abbandono del Nero era irrilevante, in quanto avvenuto dopo (la fine della partita). Non ho badato al fatto che la cosa fosse venuta alla luce in seguito all'intervento del padre ed allenatore del Nero, sentendo nel mio intimo che fosse più importante aver stabilito il risultato corretto. Ho trattato questo incidente nel modo giusto e se così non fosse come avrei dovuto comportarmi? Saluti, **David Surratt, Walla Walla (USA)**

**Risposta** L'Articolo 5.2 dice:

*“La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce con uno 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita.”*

L'ultima frase significa che niente di quello che succede dopo lo stallo è rilevante. La partita è finita patta. La tua decisione è stata completamente corretta.

Dal 21 febbraio al 2 marzo si è tenuto a Monaco un incontro in 8 partite tra Anatoly Karpov e Jeroen Piket. Tutte le partite finirono patte. Immagino che molti scacchisti possano pensare che sia stato un incontro noioso. Posso assicurare invece che è stato uno degli incontri più emozionanti che abbia mai arbitrato. Fino alla 30esima mossa, il Bianco era in vantaggio, ma alla fine dello zeitnot la posizione sulla scacchiera era di assoluta parità. La partita più pepata fu probabilmente la settima.

**Bianco: J. Piket Nero: A. Karpov**

1 d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. a3 Ab7 5. Cc3 d5 6. cxd5 Cxd5 7. Ad2 Cd7 8. Dc2 Ae7 9. e4 Cxc3 10. Axc3 0-0 11. 0-0-0 Dc8 12. h4 Td8 13. Th3 Cf8 14. h5 c5 15. Tg3 cxd4 16. Cxd4 Af6 17. Cb5 Txd1+ 18. Dxd1 Dc5 19. Dg4 Axc3 20. Cxc3 Dd4 21. Df4 Tc8 22. Ad3 Cd7 23. h6 g6 24. Ac2 Dc5 25. Dd2 Cf6 26. Td3 Rf8 27. f3 g5 28. Rb1 Re7 29. Aa4 Ac6

In questo momento Piket ha 3 minuti e Karpov 44 secondi sull'orologio.

30. Axc6 Txc6 31. Td8 a6 32. Ta8 Td6 33. De2 b5 34. De3 Cd7 35. Ta7 Rf6 36. g3 Rg6 37. f4 Dd4 38. De1 (vedi diagramma)



Piket ora ha 1 minuto e Karpov 2 secondi. E' chiaro che Karpov vince prendendo la Torre in a7, invece giocò la mossa "a breve raggio" 38... Immediatamente dopo la partita Karpov disse che aveva visto 38...Dxa7 ma temeva di oltrepassare il limite di tempo facendo quella mossa "a lungo raggio".

38..Dd3+ 39. Ra1 Dd4 40. Tc7 Dd3 41. e5 Td4 (vedi diagramma)



Cosa accadde a questo punto è per me ancora un mistero. Guardavo l'orologio di Karpov, vidi la sua bandierina cadere e dissi immediatamente "STOP". I giocatori smisero di giocare ma scoprii che Piket aveva fatto l'ultima mossa e nonostante ciò il suo orologio stava andando. Quello che era accaduto era probabilmente che nell'istante che io dicevo "STOP" Karpov aveva premuto l'orologio e proprio in quel preciso momento Piket fece la sua 42esima mossa. Questa mossa era un errore perchè 42. Tc8 vince subito.

42. *fxg5* b4 43. *axb4* Txb4 44. Df2 R**xg5** 45. D**xf7** Ta4+ 46. Cxa4 Dd1+ 47. Ra2 Dxa4+ 48. Rb1 De4+ 49. Tc2 De1+. Patta.

Dopo la partita ebbi una discussione molto interessante con Karpov.. Gli dissi che avrebbe perso la partita se la mossa fxf5 di Piket fosse stata la 41esima anzichè la 42esima. Karpov concorda che in questa situazione non avrebbe completato la sua 40esima mossa, ma, secondo Karpov, Piket ha perso il diritto di reclamare la vittoria facendo la sua mossa successiva. Io non ero d'accordo con lui, ma la sua opinione è molto interessante.

Nel 1996 ad Erevan abbiamo discusso di chi fosse la responsabilità di chiamare la caduta di una bandierina. Fu deciso che nelle partite “normali” l’arbitro dovesse chiamarla, mentre nelle partite rapid e lampo questo compito fosse di competenza esclusiva dei giocatori.

*Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse risponderà in un articolo futuro.*

*Mandate le domande a:*

*mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A Question for Geurt Gijssen Per favore includete il vostro nome e Paese di residenza.*

Copyright 1999 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 1999 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Giorgio Gozzi